COMTEC
Other Solutions . . .
in-formation
Home | Topics | Show Room | Contact Us | Search&Map
FAQ&Tips
SOFTIMAGE|3D
News | Users | Products | FAQ&Tips | Support | School | Links | Hardware | Members

> User interface
> Material/Rendering
> PHOENIX TOOLS
> from SOFTIMAGE Web
> File format
> MentalRay/Shader
> DNT
> Others
> Modeling
> Particle
> SDK-Saaphire
> Animation
> Install
> SDK-MentalRay

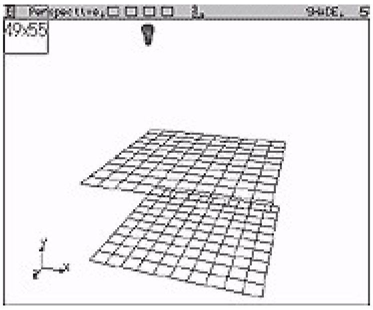
SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

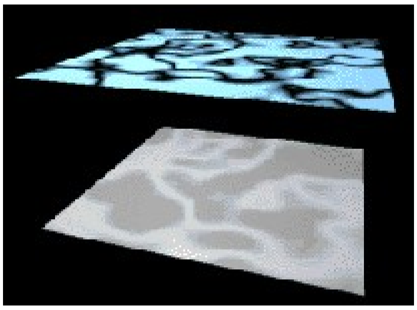
Cptn_Nemoシェーダーの使用方法－水面、海底面のゆらぎの表現－

★Cptn_Nemoシェーダ

Cptn_Nemoは水面のゆらぎの効果に加え、水面を透過してきた光による海底面のゆらぎの効果も出すことができます。水面のモデルにマテリアルシェーダとしてCptn_Nemoを割り付け、光源設定時にShadowsをRaytracedに設定すれば、海底のモデルに水面のゆらぎが投影されます。

1. Get -> Primitive -> Grid(Default)にて、これを海底とみなします。
2. Duplicate -> ImmediateにてGridをコピーし、TransY = 5.に配置 します。これを水面とみなします。
3. 水面のGridに対し、マテリアルエディタを開きます。カラーのDiffuseを水色に設定し、Material ShaderをON、Shader_Lib/Matter/Cptn_Nemoを組み込みます。
4. Light – DefineにてShadowsを"Raytraced"にします。（他はデフォルト）
5. Lightを水面より上部に配置します。
6. Preview -> SetupにてレンダラをMental Rayに切り替え、Preview-All とします。
7. 水面のモデルにゆらぎが現れ、海底のモデルに水面のゆらぎが投影されて います。
8. LightのUmbra Intensityを下げるとさらにはっきりとした投影が得られます。





以下はシェーダパラメータの簡単な説明です。

Complexity	ゆらぎ模様の複雑さを指定します。
Animation	アニメーションのスピードを指定します。値を入れてシーケンシャルでレンダリングすると、ゆらぎがア ニメーションできます。
Scaling	ゆらぎ模様に対するスケール値です。
Thickness	ゆらぎ模様の明るい部分の幅を指定します。
Falloff thickness	ゆらぎ模様の明るい部分の幅に対する減衰です。
Falloff Sharpness	ゆらぎ模様の明るい部分と暗い部分の間の減衰です。

≪ Back / Top ▲

"SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips"の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社　▮▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp